

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Teknologi informasi saat ini berkembang dengan sangat pesat, mempengaruhi banyak pekerjaan manusia dan berperan penting dalam berbagai aspek kehidupan manusia [1]. Sebagai bukti nyata, hampir semua bidang bisnis, pendidikan, non-pendidikan, swasta, maupun pemerintah kini sangat bergantung pada teknologi informasi untuk mempermudah berbagai pekerjaan [2]. Perkembangan teknologi ini juga berdampak pada perubahan pola hidup masyarakat, hal ini ditunjukkan dari survei Indonesia Property Watch yang mengungkapkan bahwa lebih dari 47% responden milenial memilih untuk menyewa kos-kosan dibandingkan membeli rumah [3]. Situasi ini sangat terlihat di kota-kota yang sedang berkembang seperti Cilacap, yang mengalami pertumbuhan pesat dengan populasi yang padat, baik dari penduduk lokal maupun pendatang, serta berkembangnya sektor industri, perkantoran, dan pendidikan [4].

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada pemilik kos, masih banyak pemilik kos yang mengelola data penyewa, dan ketersediaan kamar secara non-digital. Sistem ini rentan terhadap kesalahan, kendala yang sering dihadapi termasuk kesulitan dalam memeriksa data kamar yang penuh atau kosong dan mencari data penyewa. Proses membutuhkan waktu lama karena pemilik kos harus memeriksa setiap buku catatan, terkadang terjadi kekeliruan atau kehilangan data dan kesulitan dalam mempromosikan kamar kos mereka secara luas dan menarik calon penyewa baru. Informasi mengenai kamar kos yang tersedia sering kali terbatas, situasi ini menjadi semakin krusial mengingat tingginya permintaan kos-kosan, terutama di kota berkembang seperti Cilacap yang memiliki populasi padat dan sektor industri, perkantoran, serta pendidikan yang terus bertumbuh [5].

Meskipun beberapa pemilik kos mungkin telah beralih ke solusi digital sederhana seperti media sosial atau portal iklan umum untuk promosi, solusi tersebut tidak dirancang secara spesifik untuk manajemen kos. Media sosial tidak memiliki struktur untuk mengelola data penyewa atau ketersediaan kamar secara efisien, sementara portal properti nasional sering kali bersifat terlalu umum, memiliki biaya tinggi, dan tidak fokus pada kebutuhan unik pasar lokal seperti di Cilacap. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini memiliki keunggulan karena dirancang sebagai sistem yang terfokus. Aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat promosi yang tertarget untuk audiens di Cilacap, tetapi juga sebagai alat manajemen lengkap yang mudah digunakan oleh pemilik kos lokal, menjadikannya solusi yang lebih relevan dan komprehensif dibandingkan alternatif digital lainnya.

Dalam rancang bangun, diperlukan metode pengembangan sistem yang tepat untuk menciptakan aplikasi yang optimal. Menurut para ahli Kent Beck dan rekan-rekannya metode agile merupakan pendekatan pengembangan aplikasi yang menekankan fleksibilitas, efisiensi, melalui perulangan singkat buat memastikan output yang relevan menggunakan kebutuhan pengguna. Agile melibatkan kolaborasi intensif yang terorganisir buat membentuk aplikasi atau web secara bertahap, agile menekankan kerja sama individu, aplikasi yang berkemampuan mengikuti keadaan terhadap perubahan dibandingkan metode tradisional misalnya *waterfall*, dan metode *Rapid Application Development (RAD)*, yang berfokus pada kecepatan dan *prototyping*, serta *Mobile-D*, yang berfokus pada pengembangan aplikasi mobile [6].

Berdasarkan uraian permasalahan penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Sistem Informasi Sewa Kos Berbasis Web di Kota Cilacap Tengah dengan menerapkan metode agile. Pemilihan metode agile didasarkan pada keunggulannya dalam menghadapi proyek dengan kebutuhan yang dapat berkembang seiring waktu. Jika dibandingkan dengan metode tradisional seperti Waterfall, yang bersifat kaku dan linier di mana semua kebutuhan harus

ditentukan di awal, metode tersebut sangat tidak cocok untuk proyek ini. Dalam metode Waterfall, perubahan di tengah jalan akan sulit dan mahal untuk diimplementasikan. Sebaliknya, Agile dengan pendekatan iteratifnya memungkinkan tim pengembang untuk membangun dan menguji fungsionalitas dalam siklus pendek, serta mendapatkan umpan balik langsung dari pemilik kos secara rutin. Kolaborasi aktif ini memastikan bahwa fitur yang dikembangkan seperti manajemen penyewa, status kamar, dan pemasaran benar-benar sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan. Dengan demikian, metode Agile dipilih karena fleksibilitas, kemampuan adaptasi, dan fokusnya pada kolaborasi dengan pengguna, menjadikannya pendekatan yang paling efektif untuk menghasilkan sistem yang relevan dan fungsional.[7].

Pengujian terkait pembangunan sistem informasi sewa kos berbasis web di Cilacap Tengah sangat penting, pengujian ini menggunakan *blackbox*, yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan dan bug sebelum menerapkan sistem ke pengguna akhir, memastikan sistem yang dibuat berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. Selain itu, pengujian membantu mengevaluasi kinerja sistem, seperti daya tanggap dan keandalan ketika digunakan oleh banyak pengguna secara bersamaan. Pengujian yang efektif juga membantu meningkatkan kualitas sistem secara keseluruhan, memastikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan memenuhi harapan pengguna [8].

1.2 PERUMUSAN MASALAH

1. Pemilik kos kesulitan dalam mempromosikan kamar kos mereka secara luas dan menarik calon penyewa baru. Informasi mengenai kamar kos yang tersedia sering kali terbatas dan sulit diakses oleh calon penyewa. Situasi ini menjadi semakin krusial mengingat tingginya permintaan kos-kosan, terutama di kota berkembang seperti Cilacap yang memiliki populasi padat dan sektor industri, perkantoran, serta pendidikan yang terus bertumbuh.

2. Masih banyak pemilik kos yang mengelola data penyewa, dan ketersediaan kamar secara non-digital. Sistem ini rentan terhadap kesalahan, kendala yang sering dihadapi termasuk kesulitan dalam memeriksa data kamar yang penuh atau kosong dan mencari data penyewa, proses yang membutuhkan waktu lama karena pemilik kos harus memeriksa setiap buku catatan, terkadang terjadi kekeliruan atau kehilangan data.
3. Masih banyak penyewa yang kesulitan dalam mencari kost yang cocok dengan kriteria mereka.

1.3 TUJUAN

Berdasarkan tujuan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

Website sewa kost ini dibangun dengan tujuan untuk menyediakan platform digital yang akan memudahkan penyewa dalam mencari kost, dan memesan kamar kost secara efisien dan praktis. Membuat sistem yang mudah diakses, responsif terhadap kebutuhan pengguna, dan mampu beradaptasi dengan perubahan atau masukan yang terjadi selama proses pengembangan dengan menggunakan metode agile.

1.4 RENCANA KEGIATAN

Rencana kegiatan ini bertujuan untuk merancang bangun sistem informasi sewa kos berbasis web di cilacap tengah dengan menggunakan metode agile dengan pengumpulan data dilakukan melalui berbagai sumber informasi yang relevan dengan tema permasalahan, seperti mencari referensi dari berbagai jurnal, situs web, serta buku-buku yang berkaitan dengan sistem informasi kos-kosan. Proses ini tidak hanya mencakup pengumpulan informasi, tetapi juga penerapan yang nyata. Dengan memanfaatkan studi pustaka, penyusun dapat memperoleh data yang lebih akurat dan dapat di pertanggung jawabkan.

1.4.1 Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati objek penelitian secara langsung. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan informasi yang terjadi secara nyata dengan melakukan pengamatan atau peninjauan langsung terhadap kos-kosan yang ada di sekitar [1].

1.4.2 Wawancara

Setelah melakukan serangkaian observasi terkait masalah yang relevan, penulis melakukan wawancara dengan pihak pengelola kos-kosan. Hasil wawancara tersebut akan disertakan oleh penulis. Karena adanya kendala jarak, penulis memilih untuk melakukan wawancara melalui kuesioner yang diberikan kepada masing-masing pengelola rumah kos [1].

1.4.3 Kuesioner

Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab [1].

1.5 JADWAL KEGIATAN

Tabel 1.5 Jadwal Penelitian

No	Deskripsi Tahapan	Bulan 1	Bulan 2	Bulan 3	Bulan 4	Bulan 5	Bulan 6
1	Identifikasi Masalah						
2	Studi Literatur						
3	Pengumpulan Data						
4	Membangun Sistem						
5	Pengujian Sistem						
6	Hasil						
7	Penyusunan Laporan atau Buku TA						